



АҚУҚАТ

ҰЛТТЫҚ ҚОҒАМДЫҚ - САЯСИ ЖУРНАЛ

ТОҒЫЗҚУМАЛАҚ – ТЕКТІЛІГІМІЗДІҢ ТҰРПАТЫ



Серік Ерғали,
мәдениеттанушы

Қазақ хандығының 550 жылдығы – тәуелсіздігіміздің тарихи кәуәлігі болмақ. Бұл – қазақ халқының адамзат тарихындағы саяси орнын анықтайтын шара. Әрине, мемлекеттігіміздің сипаты мен тұрпатын әйгілейтін тек қана тарихи жазбалар емес, тарихи жәдігерлер ғана емес, көзге іліге қоймайтын «уақ» құнды рухани дәйектер, бұл мерзімді бірнеше мың жылға жылжыту мүмкіндігі бар. Соның бірі – зияткерлік (зерделік) ойындар. Айтқымыз келгені – зерделік ойындардың ата-бабамыздың ойлау өнерін әйгілейтін үлгі болумен бірге оның мемлекеттік болмысын да айқындайтындығы.

Анақарыс дойбысы Түркілердің басты зияткерлік ойыны маңғалатектес тоғызқұмалақ екені қалыптасқан пайым. Бұны зерттеушілер шахмат – үндіге, го – қытайға, нард – парсыға, дойбы – грекке, ал маңғалатектес ойындарды африкалық-тұрандық ортаға теліп жүр. Алайда, бұл пайымды жоққа шығаратын деректер де жария бола бастады.

Украинаның Автономиялық Қырым Республикасының дене тәрбиешісі Евгений Кадниковтың зерттеуіне («Трехцветные шашки Анахарсиса») қарағанда, қиғаш жүрісті үшінші класты дойбының шығуы сақтарға тән болғандығы мәлім болып отыр. Қиғаш жүрісті дойбы ойынын сақ сарбаздары ойнауға құмартқан. Оның мәні – сарбаздың механикалық әрі логикалық ойлау қабілетін қарбалас жағдайда шұғыл әрекетке дағдыландыратын сайман екендігінде еді. Зерттеушінің пайымынша, туражүрісті екінші класты дойбы ойыны жекеменшіктің пайда болып, меншікке таласудың көрінісі ретінде қарсылас әскерлердің бір-біріне тікелей соқтығыуынан тапқан көрініс болса, ал, тайпалық-рулық мемлекеттің дамуына негізделген қоғамдық қатынас қиғашжүрісті дойбы ережесінен көрініс тапқан көрінеді.

Бізге жеткен тарихи ақпарат бойынша ежелгі сақтардың саптағы ең төменгі әскери бөлігі 9 сарбаздан тұрған: қақ ортада тоғызбасы жайғасқан. Бұны білген гректер тоғызбасын өлтіру арқылы сақ әскерін тұйыққа тіреген. Сақтардың бұл әскери тактикасы құпия түрде қалыптасқан әскери құрамды әзірлеуге арналған қос қатарға орналасқан 9х9 өлшемді тікежүрісті дойбы ойынында көрініс тапқан. Ол кезде сақтар дойбысында 17 жай сарбаз және бір сардардан тұратын ойын ережесі кең таралыпты. Бір біріне қарсылас көлденең төртжолалы және бір бос жолақты ойын тақтасын өзгерту арқылы Анақарыс (Анахарсис) әскери майданды жетілдіруді ұсынады.

Қырым төңірегіндегі археология қазбаларына сүйенген зерттеуші аталмыш дойбының саймандары ретінде сақтарға тиесілі қазбалардан талай бұйымдар кездескенін келтіреді. Е.Кадников сақ данагөйі Анақарысты өз заманында іліңгірді (зәкір), соқаны, заманымызға ешбір өзгеріссіз жеткен аяқпен айналатын көзе ұршығын, алысқа атылатын жебені, темір балқымалары мен көптеген басқа инновацияларды ойластырған автор ретінде атаумен шектелмейді. Б.д.д. 614-548 жж. ғұмыр кешкен кемеңгер Анақарыс баба өз заманының ұлы философы (данасөздер), ақын (сегіз жүздей өлең), музыкант, әйгілі саятшы, дауагер-емші, саяхатшы, өз дәуірінің айтулы экономисі бола жүріп, зияткерлік дойбы ойынын б.д.д. 596

жылы ойлап тапқан. Бұған қоса зерттеуші «...в городище астроголов в Неаполе Скифском (ранее шашисты при своем ходе метали бабки или кости, отчего игра называлась «в бабки» или «в кости»), который ныне находится на окраине г. Акмесджида (Симферополя)» – деп сақтардың асықты кеңінен қолданғанын келтіреді.

Е.Кадниковтың ежелгі жазындылардан келтіруі бойынша, б.д.д. 596 ж. Анақарыс ежелгі Олимпиада ойындарына алғаш рет қатысып, грек дойбышыларын ұтып, сақ данышпаны ежелгі Грекиядағы өзінің мәрмәр мүсінін қойғызуға еңбек сіңірген бірден бір далалық екендігі мәлім болады. Атина (Афины, грекше беріп отырмыз) қаласында жиі болатын (В. Латышев. Известия древних писателей о Скифии и Кавказе.) Анақарыс әйгілі грек билеушісі Солонмен кездесіп, сол қалада бүгінгі шахматтың түпкі нұсқасы – эллиндік дойбыны ойлап табады. Атинада Анақарыс өзінің елдесі Тоқсары (Токсарис) дауагермен танысып, анда болып, достасады. Тоқсарыны андасының бұл жаңалығы қайран қалдырыпты-мыс.

Аталмыш ойын түркілердің ежелгі ата-бабалары саналатын сақтардан неге бүгінгі күнге жетпеді деген сауалға жауапты сол кездегі қалыптасқан тарихи жағдай береді. Бізге жеткен аңыз аралас ақпаратқа сенсек, еліне бірталай инновациямен барған Анақарыс жайында ағасы Саулыға (Савлий) сақтар дәстүрін тәрк етуші ретінде сыбыс жетеді. Саулы қаған әрі көсем бола тұра, өз інісін кінәлі санап, өлтіріп, оның бар жаңалығын елге таратуға тыйым салады, соның ішінде інісінің қызыл тордағы қаған сайлау рәсімі ойластырылған дойбы ойнауды да доғартады. Бәлкім, ол дойбының бүгінгі күнге жетпеуі де сол себептен болуы ықтимал. Қалай болғанда да, бұл ойын түркітекті халықтардың өмір салты мен дәстүрінің ежелгі нұсқаларының бірі болған. Демек, көшпелі өмір салтын құндылық еткен түркілерде басқа да ойынның болғандығы және олардың көшкермендер өміріне қажетті құндылықтарды паш ететін зерделік дағдылардың көрінісімен байланысы байқалады. Ұмыт болған үштүсті Анақарыс дойбысының контуры бүгінгі қазақ текеметіндегі түрдің нобайын меңзейді.

Бұл дойбы қиғашжүрісті болып келеді және ойын алаңы айқышталған жүріс жолымен төртке бөлінген. Мазмұны жағынан ойын тоғызқұмалақтың бір тарабына тиесілі «аттар» санына тең – 81 шаршыдан тұрады; ойналмайтын жолақшалар сарғыш түске боялған, оған сәйкес торкөз саны – 40. Ал, ойналатын күреңтүсті торкөз саны – 41. Бұл сан қазақтардың болжау құралы болып табылатын 41 құмалақ санына тең. Аталмыш ұқсастық пен сәйкестіктер тоғызқұмалақ пен аталмыш дойбы ойынының бір танымнан туындағанына қисын екендігін байқатады.

Тоғызқұмалақ

Бұл ойын маңғалатектес зерделік ойындарға жатқанымен, қалпына келтірілген басқаларына қарағанда, ойнау үдірісі ешқашан үзілмеген және ұмытылмай келген екен. Мәселен, Африкада табылған осындай алты тасты калах ойыны қалпына келтіріліп, 1893 жылы америкалық Вильям Чемпион өндірістік жолмен тақта жасап, оған Калахари мекенінің атауына орай ат берілген еді.

Тоғызқұмалақ секілді ойындар ерте кездерден әртүрлі пішінде Орта Азия мен Қазақстаннан бастап Үндістанға дейінгі еуроазиялық кеңісте, Кариб аралдары, Солтүстік Африкаға дейінгі аумақтағы елдерде ойналған. Маңғала ойынының түркі халықтарындағы таралуын алсақ, Қазақстанда (Түркі дүниесі. Ғылыми-көпшілік альманахы. – Астана) – тоғызқұмалақ, қоздату, бестемше, Қырғызстанда – тоғызқоргоол, уымтуды, Түркияда – алты үй (Ерзүрүм), Болу жинағы (Фетхие – Мұғла), шұңқыр бес тас, үйшік (Ұла – Мұғла), көш, көшушілік (Білезік, Ескішеһір), қыбық (Амасия), күй тас (Артуін), шұңқыр (Шанқыры, Юмалақ – Айдын), үй көшті (Кадірлі – Адана), ұйғыр халқында – чакпелек, Әзербайжанда – мәрәкөштү, ғығымәтәк деген атаулармен алуан сипатты түрде кездеседі. Бұған қоса, жуырда Шығыс Түркістанға

барған сапарында белгілі зияткерлік ойындар зерттеуші Мақсат Шотаев шығыстүркістандық қазақтар арасынан жетітасты «жетігей» ойынын тауып келді.

Түрік маңғаласы туралы мәліметтерді Осман патшалығының XVI ғасырда жасалған миниатураларындағы ойын суреттерінен алуға болады. Онда ер адамдардың шайханаларда бұл ойынды ойнап жатқаны көрсетілген. Ал, әйелдер оны үйлерінде ойнаған. Түрік зерттеушілері соңғы жылдарға дейін алты шұңқырлы бұл ойынның не екенін біле алмаған. Тек 2007 жылы түркиялық қазақ профессоры Әбдуақап Қараның (Abdulvahap K.- Mimar Sinan Güzel Sanatlar Ü. Öğretim üyesi – «DÖRT BİN YILLIK ZEKA VE STRATEJİ OYUNU DOKUZ KUMALAK (DOKUZ TAŞ)») зерттеулерінен кейін оның маңғала ойыны екені анықталды.

Еліміздегі тау-тастан табылып жатқан тоғызқұмалақ тақтасының ежелгі тас тақталарға қарағанда, ойынның бірнеше мыңжылдықты қамтитыны аңғарылады. Мысалы, Қаратау қаласына таяу, Ақшұқыр деген тас төбенің үстінде, тегіс тасқа тоғызқұмалақ тақтасы қашалған. Тарбағатай тауының Сайқан жоталарының бірінде, Қоржынбай жайлауының етегінде жартасқа салынған тоғызқұмалақ тақтасы тағы бар. Семей өлкетанушылары Шығыс Қазақстан облысындағы Медеу ауылының маңындағы Қозыбағар қыстауынан тоғызқұмалақ тақтасының оншақтысын тапқан.

Тоғызқұмалақ – халықаралық жүйелеуде әлемдік зияткерлік ойындардың ішінде ең көп тараған маңғалатектес ойындар құрамына кіреді. Қазақ, қарақалпақ, қырғыздар сақталып келген. Жалпы қайсыбір зерделік этноойынның болмысы сол ойын туындаған ортадағы тарихи жағдай мен қоғамдық ахуалдың және этнографиялық болмыстың айнасы болуында қандай да бір заңдылық барын этнографтардың тоғызқұмалаққа қатысты келтірген пайымына қарап мойындаймыз: «Тоғызқұмалақ ойынында түркі халықтарының бай тарихы, этнографиясы, ұлттық дүниетанымы бар» – дейді хақас түркологы В.Бутанаев. Соған қарағанда, бәлкім, ойынның жай ғана зерделік ойын ретінде емес, көшпелі түркілердің танымы мен болмысын, олардың мемлекеттік құрылымы мен соғыс тактикасын, ойлау өнерін білдіріп қоймай, күнделікті қолданыстағы сайман ретінде қолданыста болғандығы шығар?!

Қырғыз зерттеушілері – Орозобаков Т., Чылымов А. (Тогуз коргоол. – Бишкек, 1997.) «Манас» дастанының бір нұсқасынан мына жолдарды келтіру арқылы ойынның «орда» аталғандығын көлденең тартады:

Баштаптыр Манас Ордону,
Ордо деген оюнду
Бизге мирас қылғаны
Тогуздап коргоол салғаны.
Бу Манастан қалғаны.

Бұған кәзіргі «қазан» аталатын ұтыс тастарын жинайтын шұңғылдың бұрында «орда» деп те аталғандығын қосып қойыңыз. Түркілердегі 9 санының киелі де құпия ілімдерден тұратындығын аңғарсақ, ойды он саққа жүгіртетіндей жайттар бар. Айталық, «Ертөстік» ертегіндегі Шойынқұлақтың жаны 9 қабатты құпиядан тұрады: қара ешкінің қарнындағы бірінің ішіне бірі салынған тоғыз қара сандықшаның ең түпкісінде екен. Бұны ежелгі түркілік танымның бір сілемі десек, енді, түркі мемлекеттері көбіне тоғыз тайпаны біріктіргендігі еске тағы түседі. Тарихтағы «тоғысоба» – тоғыз үй, «тоғыз оғыз» – тоғыз тайпа бірлестігі секілді мысалдар жетіп артылады. Осы ретпен қарасақ, тоғызқұмалақ ойынының тақтасы екі хандықтың тайталасын көз алдымызға келтіреді. Тек түркілердің бұл ойыны екі тараптың бір бірін «жеу» тактикасына емес, бір бірін қосып алып, біртұтас мемлекет құруға негізделген ойжүйені аңғартады.

Әлемге әйгілі шахмат пен го ойындарының негізгі қарсыласу мақсатын қарасақ, шахмат – «жеуге», ал, го ойыны – қарсыласын тұқыртуға, алға бастырмау тактикасына негізделген. Бұларға қарап, ойындар туындаған ортаның ойлау өнері мен ойын тудырушы жұрттардың өміршең әрекет амалын, рухани тұрпатын танимыз. Демек, көшпелі мемлекеттер о бастан айналасын қырып-жоюға емес, өзіне қоса отырып, ірі қағанаттар құруды місе тұтқан. Ал, шығыстағы көршінің өмірді игеру дәстүрі айналасын анди отырып, бірте-бірте қарсыласын қаусату тактикасына негізделгені аңғарылады. Тоғызқұмалақ ойынын тек қана түркілік дүниетаным мен болмыстың, құндылықтың көзі ретінде ғана қарау жеткіліксіз. Аталмыш ойынға ежелгі математикалық ойлау жүйесінің де араласы байқалады. Белгілі алашордашыл қайраткер әрі ғалым Елдес Омарұлы өзінің «Қазақ тарихынан» (Қазақ тарихы. 2008. № 1. С. 5–11.) деген мақаласында Шыңғысханнан бастау алады дейтін «ондық жүйелі» әскердің жасақталуынан мың жыл бұрын, аталмыш жүйені ең алғашқы ғұн қағаны Мәденің (Модэ) мемлекеттік жүйесі ондық, жүздік, мыңдық бөліністерден тұратын әскери құрылымнан тұрғандығын ежелгі Қытай мен Әбілғазы ханның шежіресіне сүйене отырып, ашып жазады. «Находки шариков III – IV веков до н.э. только подтверждают мысль, что игра древнее самой казахской нации. Уникален факт сохранения игры казахами в условиях кочевого образа жизни» – деп тамсана жазған, зияткер ойындарды зерттеуші А.П.Шиляев (Тоғыз-қумалақ. Казахская игра – свидетельство зарождения десятиричной системы счисления) тоғызқұмалақ ойынын жер бетіндегі ондық санау жүйесінің пайда болу куәсі ретінде тартады. Автор «...Многие авторы считают, что число 9, доминирующее в игре тоғыз-қумалақ, считается священным у монгольских и тюркских народностей и его можно считать традиционным у казахов. Однако, если смотреть на игровую доску как на древнейшую счетную доску, то цифра 9 – символ заполнения разряда, т.к. при попадании в лунку следующего камушка все камушки из нее вынимаются и в следующую лунку кладется один камень. Казахи широко применяли десятичную систему» деп сенімді жазады. Сөйтіп, ресейлік А.Шиляев тоғызқұмалақ ойынының шығуын ондық санау жүйесімен тығыз түрде қарастырады. Оның бұл пайымы бұрын-соңды болмаған уәж және қазақтың ұлттық ойынын адамзат тарихындағы маңызды оқиға – санауыштармен (ежелгі калькулятор) қатар қоя отырып, зерттеуші, тіпті ойынның тамыры адамзат тарихындағы ондық санау жүйесін туындату көрінісі ретінде математикалық басты инноватор етіп түркітекті көшкермен халықты атап отыр. Оның бұл идеясы Ақжан Машановтың «Әл-Фараби» деректі кітабында келтірген тоғызқұмалақтың гректерде қолданылған абақ санауыш тақтасына жуықтығын меңзеген болжамды қуаттайды.

Зерттеуші А.Шиляев өз мақаласында «Қазахи широко применяли десятичную систему, а счетная доска могла применяться для вычисления налогов» деуінде де қисын бар. Түркі қағанаттарында, әсіресе Шыңғысхан мемлекетінде әрбір табыстың оныншы бөлігі ғана мемлекетке салық есебінде алынғанын ескерсек, деп, оны қазақ танымына телуі шынында да тоғызқұмалақ ойынының салық жүйесіне қатысты тағы бір қыры мен оның санау сайманы түріндегі сипатын әйгілейді. Сонымен, А.Шиляевтың пайымына сенсек, тоғызқұмалақ ойыны да санау жүйесінің қызметін атқарған – ежелгі калькулятор. Қытайда отаулары бар есептегіш тақталардың кездеспеуі – оларда санау таяқтармен жүзеге асқан. Бұл дәйектерді ескере келгенде, Азия мен Еуропа құрлықтарындағы мемлекеттік-әскери саладағы ондық санау жүйесінің басты тұтушысы ретінде түркілер көзге көбірек түседі. Белгілі тілтанушы, әдебиеттанушы, фольклоршы Сәрсен Аманжолов өзінің 1936 жылы «Тоғызқұмалақ» еңбегінде ол ойын атауларына зер сала отырып, оны мал шаруашылығы мен көшпелі өмір салтынан ажырағысыз этнографиялық туынды екенін әйгіледі. Бұл ойынның қазақ, қарақалпақ, қырғыз, тыва, алтай елдерінде түркі қағанаты дәуірінен сақталып келе жатқандығын, ойынның түркі халықтарының танымы мен болмысы сіңгендігін өзбекстандық академик, қарақалпақ ғалымы А. Даулетов (Даулетов А., Әлеуов Ә. «Тоғызқумалақ» ойыны хақында бахалы монография) мына пайыммен бекітеді: «Тоғызқұмалақ ойыны арқылы түркі халықтары өздерінің дүниетану түсініктерін, тұрмыстағы есептеу, өлшеу тәжірибелерін жетілдіріп отырған». Ал, тоғызқұмалақ зерттеуші әрі белгілі ойыншы М.Шотаев: «Тоғызқұмалақ – ең алдымен халықтың

дүниетанымы, одан кейін ой шығармашылығы, спорт, ғылым» – дейді. Сайып келгенде, мемлекеттілік – халықтың танымынсыз, саяси болмысы мен тіршілік тұрпатынсыз, философиялық ой-жүйесіз және соларды жүзеге асыру көрінісі болатындай тоғызқұмалақ тәрізді жараксыз туындауы, қалыптасуы мүмкін емес. Бұл жағынан қарағанда, тоғызқұмалақ бірнеше ғасырлық тарихы мемлекет тұрпатына ие халқымыздың тарихтың тұрлаусыз сүреңінен аман жеткен тектілігін нұсқайтын тұрпаты.